OPERATION THUNDERBOLT

SPECTRUM, AMSTRAD

ESCENARIO

¡Roy Adams ha vuelto!

El DC10 que volaba de París a Boston ha sido secuestrado, las guerrillas árabes han tomado el control del vuelo 102 y se dirigen hacia África... El avión aterriza en territorio enemigo y los terroristas exigen sus demandas...

Antes estos acontecimientos, las autoridades deciden organizar una operación de rescate que sólo un hombre es capaz de capitanear: Roy Adams.

Roy, aburrido de su papel en Operation Wolf, decide participar en esta nueva aventura y, al mando de su equipo de élite, se lanza a liberar los rehenes.

Disfruta de este fantástico juego de disparo en el que pueden participar uno o dos jugadores. Thunderbolt no sólo reproduce el desplazamiento horizontal característico de Operación Wolf, sino que, además, incluye acción tridimensional en su escenario. Prepárate a luchar contra tanques, helicópteros, aviones que caen en picado y otros poderosos adversarios.

Recoge la Visión Láser o el chaleco antibalas y ten cuidado con los misiles de aire a tierra. Buena suerte en tu misión.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum cassette

1. Inserta el cassette en la unidad y comprueba que la cinta está totalmente rebobinada.
2. Comprueba que la conexión MIC está desconectada y que los controles de tono y volumen han sido ajustados a sus niveles apropiados.
3. Si tu ordenador es un Spectrum 48K o un Spectrum +, cárgalo de la siguiente manera: Teclea LOAD"" (ENTER). (Fíjate que no hay espacio entre las dos comillas.) La comilla (") se obtiene pulsando simultáneamente las teclas SYMBOL SHIFT y P.
4. Pulsa PLAY en el cassette y el juego se cargará automáticamente. Si tienes problemas, intenta ajustar los controles de tono y volumen y consulta el capítulo 6 de tu manual Spectrum.
5. Si tu ordenador es un Spectrum 128K, sigue las instrucciones de carga que aparecen en pantalla o en el manual adjunto.

48K: Este es un juego multicarga, sigue las instrucciones de pantalla. Los datos se encuentran en la cara B de la cinta.

128K: Los primeros cinco niveles se cargan de una sola vez. Sigue las instrucciones de pantalla para cargar los niveles restantes.

Disco Spectrum +3

Instala el sistema y enciende el ordenador como se describe en el manual de instrucciones. Inserta el disco y pulsa ENTER para seleccionar la opción 'LOADER'. El programa se cargará automáticamente.

Por favor, comprueba que el disco permanece en la unidad durante toda la partida.

Amstrad CPC 464

Inserta el cassette en la unidad y comprueba que la cinta está totalmente rebobinada. Teclea RUN" y después pulsa la tecla ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla. Si tu ordenador tiene una unidad de disco incorporada, teclea | TAPE y pulsa ENTER/RETURN. Después teclea RUN" y vuelve a pulsar ENTER/RETURN.

(El símbolo | se obtiene manteniendo presionada la tecla SHIFT y pulsando @.)

Amstrad CPC 464 y 6128

Conecta una grabadora de cassette apropiada y comprueba que todos los cables están correctamente conectados (como se indica en el Manual del Usuario). Inserta la cinta rebobinada en la unidad cassette, teclea | TAPE y pulsa la tecla ENTER/RETURN. Después teclea RUN" y pulsa ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla.

NOTA.—Amstrad 64K: Este es un juego multicarga. Sigue las instrucciones de pantalla.

Amstrad 128K: Las primeras cinco secciones se cargan de una sola vez. Después sigue las instrucciones de pantalla para cargar los siguientes niveles.

Amstrad disco

Inserta el disco programa en la unidad, con la cara A hacia arriba. Teclea DISC y pulsa ENTER/RETURN para comprobar que la máquina accede a la unidad de disco. Teclea RUN"DISC y pulsa ENTER/RETURN. El juego se cargará automáticamente.

CONTROLES

En este juego pueden participar uno o dos jugadores. El juego es controlado vía joystick o teclado (totalmente redefinible).

Teclas preajustadas

Q: Arriba.
A: Abajo.
O: Izquierda.
P: Derecha.
SPACE: Disparo.

Teclas para joystick y teclado

T: Pausa en la partida.
R: Disparar proyectil.
ENTER: Disparar proyectil (jugador 2 cuando no utiliza el joystick)
F: Empezar jugador 1.
G: Empezar jugador 2.

Cualquier jugador puede unirse a la partida en cualquier momento.

ESTATUS Y PUNTUACION

En el panel de estatus aparecen: tu puntuación, número de vidas restantes, número de balas restantes, número de revistas restantes y el número de proyectiles restantes de uno o ambos jugadores.

También aparece el objeto que lleva cada jugador. El objeto que se encuentra a la izquierda es el último recogido. El objeto que se encuentra en el centro es el chaleco antibalas (si lo recoges) y el objeto a la derecha es la Visión Láser (si la recoges). Cuando el nivel de vida de uno de los dos jugadores llegue a cero, el jugador morirá, pero puede volver a empezar pulsando su botón "empezar jugador". Cuando la energía de ambos jugadores llegue a cero, entrará en acción la opción de continuar jugando.

Ganas puntos por cada enemigo destruido. Si consigues completar el juego, ganarás puntos según el número de rehenes rescatados y el nivel de vidas restantes.

EL JUEGO

El jugador equipado con ametralladoras y proyectiles debe disparar contra todos los enemigos que aparecen en pantalla. Recuerda que tu nivel de energía y munición es limitado y que sólo puede ser recuperado recogiendo objetos como revistas y botellas de potencia que son lanzadas en paracaídas.

Nivel 1

Para completar la misión 1 avanza a pie a través del territorio enemigo destruyendo a todo tipo de adversarios hasta llegar al final del nivel, donde se ha escondido un espía enemigo.

Nivel 2

Ataca y destruye el depósito de municiones antes de que agote el tiempo límite. Si lo consigues recibirás más revistas, proyectiles y balas.

Nivel 3

Conduces un jeep y debes llegar hasta la guarida del enemigo, donde se encuentran varios rehenes.

Nivel 4

Encontrarás a varios rehenes que han sido sacados del avión y encarcelados. Para liberarlos dispara contra los cerrojos de las puertas, pero ten cuidado, no vayas a herirles. Al final del nivel te enfrentarás a un oficial fuertemente armado; demuestra todas tus habilidades si quieres salir con vida de esta aventura.

Nivel 5

El barco: Avanza destruyendo todo tipo de naves hostiles hasta llegar al cuartel general enemigo, donde encontrarás a otro grupo de rehenes.

Nivel 6

En el interior del cuartel general enemigo rescata a los rehenes para completar tu misión. De nuevo te enfrentarás a oficiales fuertemente armados que deberás vencer y destruir.

Nivel 7

Avanza a través de la pista de despegue destruyendo todo lo que encuentres en tu camino hasta que llegues al avión.

Nivel 8

Cuando entres en el avión secuestrado, avanza a través del pasillo central esquivando las granadas y el fuego de las ametralladoras enemigas. Ten cuidado no vayas a herir al resto de los rehenes (niños). Cuando llegues a la cabina del piloto, dispara contra el último de los secuestradores, que está utilizando al piloto como protección. Si tardas demasiado en eliminarlo, no podrás sobrevivir a los disparos de su ametralladora. Si disparas contra el piloto, pierdes todas tus posibilidades de escapar con vida del territorio enemigo.

SUGERENCIAS

1. Recoge todos los objetos que caigan de la parte superior de la pantalla disparando contra ellos, como, por ejemplo, revistas, botellas de potencia, paquetes de medicinas, chalecos antibalas y vista láser. Algunas veces, si disparas contra ciertos animales, éstos también dejarán caer algunos de estos objetos.
2. No desperdicies las balas, porque tu cantidad de munición es limitada. Apunta cuidadosamente y dispara.
3. Destruye a los vehículos pesados antes de destruir a los soldados enemigos. Los vehículos producen mayores daños.
4. Si te encuentras rodeado por soldados y tu nivel de energía es muy bajo, utiliza las granadas.

CREDITOS

© 1988 Taito Corp. All rights reserved.
© 1989 Ocean Software Limited.